

LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS
Replay®
N24
ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 24
SEPTIEMBRE 2020 · ARGENTINA $150
3:00
MK
NBA



REVISTAREPLAY.COM.AR





Survival coop

En 2001 tenía una Pentium 233 y un amigo con una grabadora de CD, y eso bastó para jugar al *Starcraft*. No curtía mucho RTS y estoy casi seguro de que ese fue el primero que jugué en modo campaña. La misión que, recuerdo, terminó de ganarme fue una de las primeras Terran, en la que hay que bancar los trapos contra una horda Zerg hasta que las naves aliadas te rescaten. Dura 20 minutos, pero la adrenalina de no saber cuándo va a venir la próxima oleada de enemigos y si los esfuerzos por estar preparados rendirán frutos me terminó de ganar.

Si bien hay una buena dosis de rescates de princesas y aniquilación de monstruos, muchos juegos nos proponen, básicamente, sobrevivir. En 1980, David Theurer creó *Missile Commander*. Todavía en un mundo ansioso por la Guerra Fría, consistía en la defensa de 6 ciudades del ataque de misiles nucleares. Como era común en esa época, el juego no tenía un desenlace sino que simplemente se trataba de resistir la mayor cantidad de ataques posible antes de llegar al irrevocable final.

La imaginación de los días del covid, sin embargo, no es la de la cuenta regresiva del Starcraft ni la del pesimismo atómico del *Missile Commander*. Falta, pero tiene fin. De lo que no hay que olvidarse es de que, además de ser una misión de supervivencia, se juega en modo cooperativo.

▶ EZEQUIEL VILA

equipo Replay | Año 4 · Nº24
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · SEGUNDA ÉPOCA · Septiembre 2020

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Enrique D. Fernández, gBot
Corrección: Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Camila Chávez, Hernán Panessi, Giselle Circosta, Emmanuel Firmapaz, Alakran.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 2020.

REVISTAREPLAY.COM.AR


Revista Replay

@revista_replay

revistareplay






Nuestras redes sociales las administra:
cemece.com.ar


Nuestros videos son producción de *Replay* junto a:
bocha-tv.net



START

ENTRE EL MITO Y LA MANGANETA

The *Eternal Castle Remastered*: ¿la remasterización de un clásico olvidado o un engañapichanga de un tano avispado? Cuomo saperlo (?).

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Cualquier persona que haya vivido en el mundo previo a Internet ha disfrutado de la época dorada de la piratería, copiando a mansalva pilas y pilas de disquetes. Infinidad de jueguitos han circulado por nuestros otrora vibrantes floppy disks, tantos que entre el maremoto de títulos se nos pierden nombres, autores, escenarios, empresas. Eso mismo le sucedió a Leonard Menchiari, desarrollador italiano del *The Eternal Castle Remastered*: "El juego es, secretamente, una versión remasterizada de un juego pirata en un disquete medio roto y sin título que encontré en un cajón y que nunca terminé cuando era niño". Sea esto cierto o no, la realidad es que al jugar *The Eternal Castle Remastered*, uno siente que lo ha jugado en algún momento de su vida. Análoga sensación se da cuando tenés una palabra en la punta de la lengua y no podés largarla. Solo que con este jueguito, no hay palabra que largar ni lengua que soltar, sino, más bien, plataformas que saltar, enemigos que reventar y muchas, pero muchas, caídas que evitar.

En este sentido, el juego es un hermoso tributo a todas aquellas aventuras plataformeras que tanto hemos disfrutado en nuestros tanques sin disco rígido, bajo la brillante luz de los monitores de fósforo ámbar o los lisérgicos colores del mundo CGA. "El original que jugué de niño funcionaba en VGA/EGA, pero la versión pirata que conseguí, para ahorrar espacio en el disquete, tenía solo los archivos para correr en CGA/Hercules. A la hora de plantear la remasterización, preferí seguir usando ese CGA: la paleta de colores limitada dio rienda suelta a la imaginación, que fue muy poderosa".

Pero *The Eternal Castle Remastered* no es simplemente un juego en CGA. Tras esos cuatro colores chillones, hay un trabajo cinematográfico y game design digno de la mano de Jordan Mechner: hay movimientos de cámaras, escenarios con vívidos fondos detallados y mucha fluidez en el personaje que controlamos, los enemigos que enfrentamos y los objetos con los que interactuamos. Detrás de todo ese gameplay en 2D y CGA, los elementos del juego están programados en 3D, lo cual le termina dando esa inmersión característica de clásicos como el *Príncipe de Persia* o *Another World*. Al igual que en estos, en *Eternal Castle Remastered* no faltan infinidades de tropiezos, precipicios, peleas con enemigos ni la angustiante sensación de saber que estás llegando al final del level sin haber sacado todos los secretos.

La ilusión de ser un juego programado en los 80 es tan fuerte que nos podemos permitir creer en la idea de remasterización. Pese a que el twittero y arqueólogo digital @foone haya concluido que todo esto no fue más que un ardid comercial, la realidad es que muchos juegos se han perdido en los océanos de la piratería en floppy disks. *Eternal Castle* pudo no haber existido, pero su remasterización es, sin lugar a dudas, el mejor homenaje a todos esos plataformeros oscuros que alguna vez jugamos en disquetes gastados de tantas recopias.

MÁS DEL AUTOR:
BIT.LY/STARTRP

¡CORRÉ, wachin!

NINTENDOLEAKS 2.0

Gigaleak: un nuevo capítulo en la saga de las filtraciones de Nintendo.

▶ POR GBOT

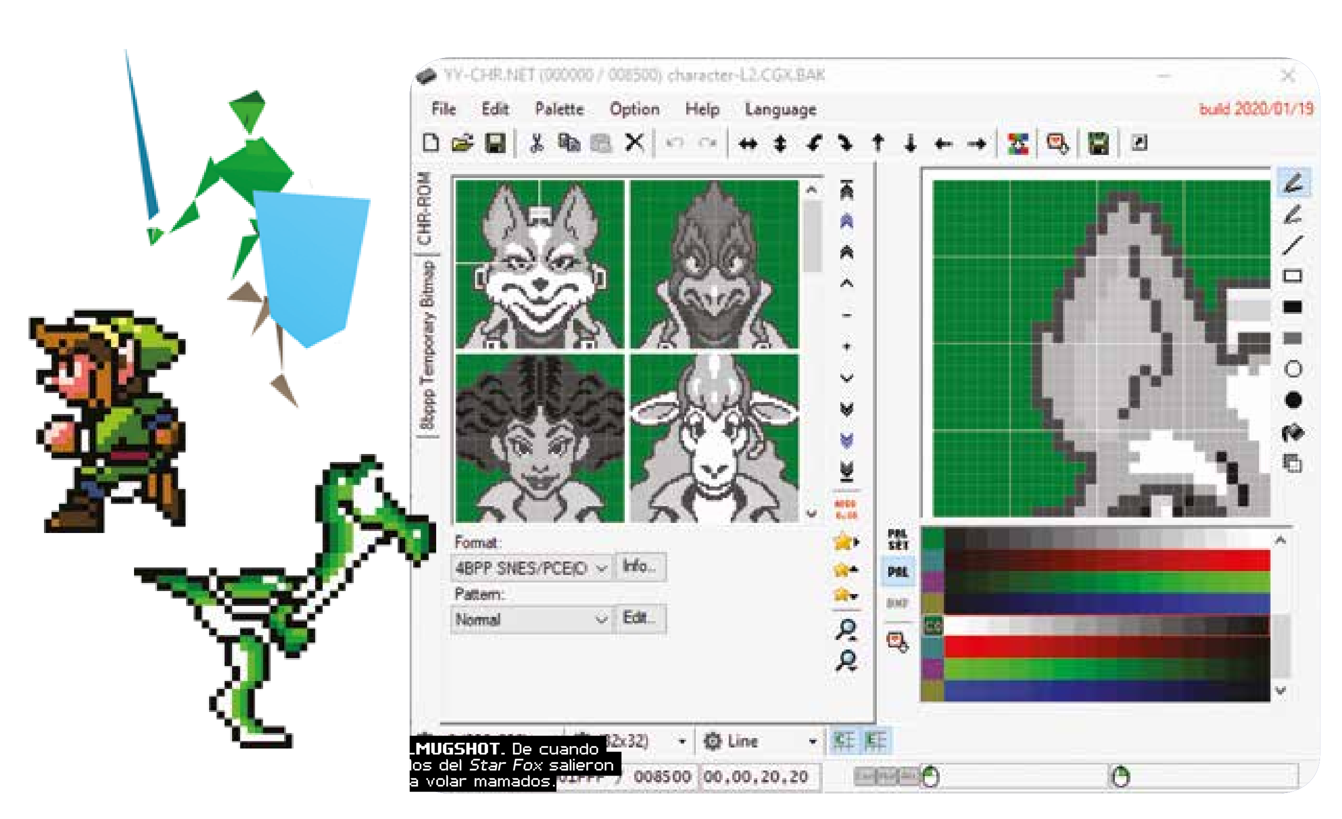
Igual que esa gotera en el baño que el dueño del departamento que alquilás se niega a arreglar, la filtración de datos de Nintendo sigue avanzando y empapándonos de información. Conocida en Internet como "Gigaleak", la nueva filtración está separada en dos partes: la primera contiene nada más y nada menos que el código fuente de más de diez juegos de SNES (entre los que aparecen el *A Link to the Past* y el *Super Mario World*), el prototipo del *Super Mario Kart* y de un juego que nunca vio la luz del sol (*Super Donkey*), modelos 3D básicos realizados con el chip Super FX y el código fuente de dos emuladores oficiales en los que trabajó Nintendo para la Virtual Console de Wii (un emulador de Game Boy y el Ensata, un emulador de Nintendo DS).

La segunda parte de la filtración, para nada menor, contiene información sobre juegos de Nintendo 64. Los más destacables son varios niveles nunca antes vistos de la beta del *Super Mario 64* (¡hasta aparece Luigi entre los datos! ¡*L is real*!) y varios mapas y enemigos del *Ocarina of Time* y del *Majora's Mask*. Sobre este último, también se descubrió que originalmente la historia del juego iba a transcurrir en una semana en lugar de tres días.

Sin embargo, si hubo algo que pegó en Internet, fueron los sprites escondidos en el código fuente de los juegos de SNES, especialmente el primer diseño de Baby Bowser en la final del *Yoshi's Island*, la imagen de una piloto humana en el *Star Fox 2*, parte de una animación de Luigi del *Super Mario World* donde hace *fuck you* y, por último, la nueva estrella de los memes de Nintendo: el diseño original de Yoshi, mucho más parecido a un velocirraptor que en su diseño final. Otros sprites, como unos de Link de perfil, sugieren que en algún momento se planeó hacer un remake del *Zelda 2* o una continuación con el mismo gameplay.

Por supuesto que en cuanto esta cantidad enorme de información salió a la luz se cuestionó su veracidad, pero la confirmación vino de parte de Dylan Cuthbert, desarrollador del *Star Fox* y *Star Fox 2*, quien expresó su sorpresa en Twitter al ver entre los archivos de la filtración el programa que había creado en C++ casi 30 años antes para añadir cuadros de diálogo.

¿Qué otras sorpresas nos traerán los Nintendoleaks? No sabemos, pero no pongan enduido que estas goteras sí las queremos.



MUGSHOT. De cuando los del *Star Fox* salieron a volar mamados.



CUARENTENAUTA. C64 demo de PVM.

FLASHEAR COVID, PERO BIEN

Ni la pandemia ni Telecentro pudieron impedir la realización de la Flashparty 2020 online.

▶ POR SOLDAN

El pasado viernes 17 de julio, toda Latinoamérica unida se conectó al twitch de Flashparty para disfrutar del inicio de la única demoparty 100% sudaca y... ¡online! Ningún virus de George Soros ni sabotaje de trolls de Reddit iba a impedir que la fiesta de la demoscene sucediera. Dicho y hecho: durante todo el fin de semana, una centena de espectadores y participantes tanto de Latinoamérica como de Europa se reunió en el twitch para ver las competencias de compos y demos, disfrutar de los shows musicales, spamear libremente en el chat y, por supuesto, votar por sus producciones favoritas.

En este sentido, Flashparty se despegó de muchos de sus pares de la nobleza europea, que solo permiten la participación en la votación a quienes puedan pagar por una keyvote. Sí, señor: en la demoscene europea todavía no llegó la Ley Sáenz Peña. De hecho, en muchas parties del Viejo Continente, solo podés participar si pagás una entrada. ¡Malditos aristócratas del bit!

¿TE INTERESA LA DEMOSCENE Y NO SABÉS POR DÓNDE EMPEZAR? ¡ENTRÁ A CHAT.REBELION.DIGITAL PARA CONOCER NERDS COMO VOS!

Pero nada de eso importa, porque Flashparty online fue un éxito total y cumplió con su objetivo base: aunar a la comunidad latina del chiptune, pixel art y coding. De las 128 entries, muchas fueron de compatriotas de Latinoamérica que participaban por primera vez en una demoparty. ¡Bravo, larvas del tercer mundo! Sigan posicionándose como la nueva ola de la demoscene y acabemos con la tiranía europea meta Drean Commodore.

LINK: BIT.LY/CUARENTENAUTA

DUNGEONS & DRAG QUEENS

Después de más de veinte años perdido, el legendario *GayBlade* vuelve a nuestras pantallas.

Creado en 1992 por Ryan Best (desarrollador estadounidense con un único otro crédito a su nombre, el irrelevante *Citadel of the Dead*), *GayBlade* fue la respuesta queer al mundo de los RPG: en medio de la crisis del sida, que devastó a la comunidad gay en los 80 y 90, Best buscaba crear a través de su juego espacios de alegría y catarsis donde no los había. En *GayBlade*, los jugadores se enfrentan a policías, neonazis, enfermedades de transmisión sexual y curas homofóbicos para rescatar a la emperatriz Nemla y devolverla a su palacio. Con una party compuesta por gays, lesbianas, musas y drag queens (y conformada, claro, en una taberna), los jugadores recorren 13 niveles y 1300 habitaciones con un arsenal de armas mágicas y mundanas –tiaras, uñas postizas, secadores de pelo– a su disposición.

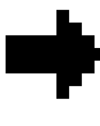
Best estaba convencido de haber traspapelado los disquetes con el código fuente del juego en una mudanza, según relata en el episodio 3 del reciente documental *High Score* (Netflix). Pero entre filmación y estreno, encontró una copia y, con la ayuda de Matthias Oborski (Computerspiele Museum, Alemania), logró ponerlo a punto para volver a jugarlo. *GayBlade* está disponible en LGBTQ Video Game Archive y en Internet Archive para descargar en forma gratuita y enfrentarse a la homofobia con la mejor de las respuestas: el goce.

▶ POR CAMILA CHÁVEZ

JUGALO: BIT.LY/GAYBLADE

▶ START





Alakran*

Los 5 peores juegos de Commodore 64

¿Quién no se ensartó comprando un juego que resultó ser malísimo?







1 | *BIONIC GRANNY*

(MASTERTRONIC, 1984)

Somos una anciana que acecha a niños a la salida de la escuela. El objetivo es eliminarlos con nuestro paraguas de rayo láser y esquivar los carteles para detener el tránsito que nos arroja nuestro adversario. Todo transcurre en una única pantalla visualmente pobrísima, sin perspectiva ni relación de tamaño. Y la música es acorde al objetivo de aniquilar infantes.

2 | *911 TIGER SHARK*

(ELITE, 1985)

Tenemos que guiar nuestro Porsche 911 a través de un escarpado sendero de montaña. El efecto de ascenso es paupérrimo, porque no se limita a cuando lo permite el camino, sino que basta con mover el joystick hacia arriba para empezar a levitar sobre ríos y casas. Tal vez una concesión del programador para que duremos más de 5 segundos sin desbarrancar.

3 | *WORLD CUP CARNIVAL: MEXICO '86*

(US GOLD, 1985)

La vara estaba muy alta en materia de fútbol por el *International Soccer*. Tampoco ayuda que solo se muevan dos jugadores y el resto sean estatuas. Pero que el contrario llegue hasta el área y, en vez de patear, gire 180 grados y avance en dirección opuesta hasta pasar el mediocampo es el colmo. Nos está humillando el peor juego deportivo de la historia.



4 | *HIGHLANDER*

(1986, OCEAN)

Los únicos atenuantes de este bodrio son su música y el hecho de que todavía faltaba un año para la aparición de *Barbarian*, el juego de lucha definitivo de 8 bits. A pesar de contar con profusas instrucciones y variedad de movimientos, el personaje tarda en reaccionar y la única estrategia posible es apretar el botón repetidamente y ver qué pasa.

5 | *HARD DRIVIN'*

(DOMARK, 1990)

Era de suponer que en la conversión a 8 bits del arcade muchas características serían dejadas de lado, pero nadie imaginó que la falta total de color y una fluidez en el movimiento de solo 3 cuadros por segundos serían problemas menores comparados con que cuando apenas intentemos girar el volante perderemos irremediablemente el control del vehículo.

ANTES DE LAS REVISTAS ESPECIALIZADAS, UNO ELEGÍA DE UN LISTADO DE JUEGOS SIN MÁS INFORMACIÓN QUE NOMBRE Y GÉNERO. Y DESPUÉS DE ESPERAR DIEZ MINUTOS DE CARGA EN EL DATASETE. LO ÚNICO QUE PODÍAMOS HACER ERA PONERLE ONDA Y TRATAR DE ENCONTRARLE ALGO DIVERTIDO.

* *Artista del píxel y arqueólogo digital. Miembro del colectivo PVM. A pesar de ser un fundamentalista de la Commodore 64, practica la tolerancia con otros sistemas y no busca convertir a los infieles.*

▶ PREFERENCIAS DEL SISTEMA

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

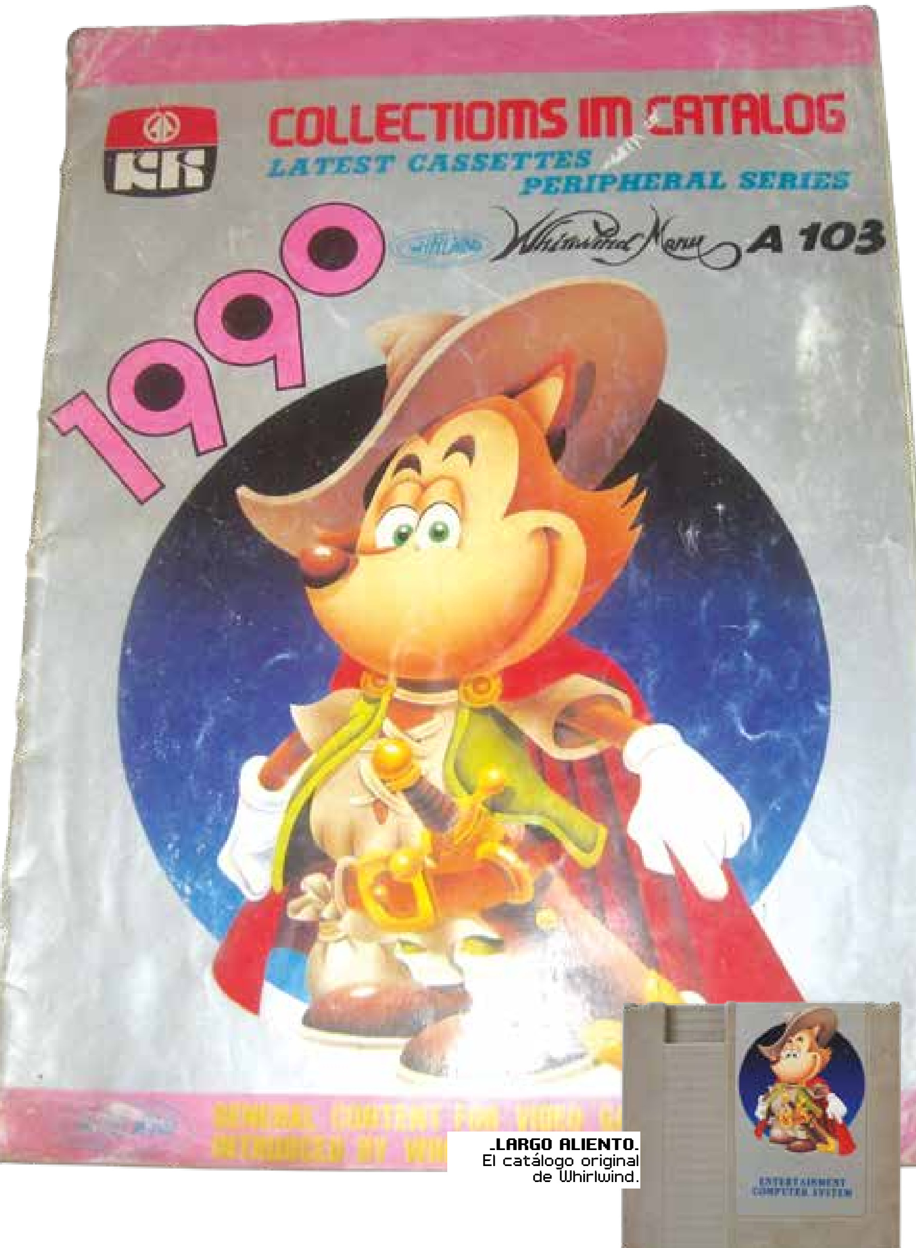


1_ EL *TIME TRAVELER* DE SEGA. INTENTO DE JUEGO CON HOLOGRAMAS. DISEÑADO POR EL CREADOR DEL *DRAGON'S LAIR*, RICK DYER. LANZADO EN 1991. FIGURAS DE CASI 13 CM DE ALTO QUE SE PARABAN EN UN "MICROTEATRO" QUE DEBAJO TENÍA UN ESPEJO CÓNCAVO QUE REFLEJABA LO QUE SALÍA DE UN TUBO CRT. RECORDAMOS IR A VERLO ALUCINADOS EN EL PLAYLAND DE SAN BERNARDO. HABERLO JUGADO UNA VEZ Y QUE FUERA IMPOSIBLE. 2_ NUESTRO HUMILDE HOMENAJE AL PODER DE LA COMUNICACIÓN POPULAR. NO NOS TIEMBLA EL PULSO EN AFIRMAR QUE GRACIAS A LAS PÁGINAS DE EXPLICACIONES TÉCNICAS DE *LÚPIN* –SÍ, ES *LÚPIN* CON TILDE EN LA Ú, PORQUE QUERÍAN CASTELLANIZAR LA PALABRA "LOOPING" DEL INGLÉS, POR MÁS QUE TODOS LE DIGAMOS LUPÍN–, TUVIMOS UNA INDUSTRIA NACIONAL. 3_ NUESTROS AMIGOS DE *WARPZONE*, REVISTA BRASILERA DE RETROGAMING QUE RECOMENDAMOS, SIGUEN CONSIGUIENDO TESTIMONIOS DE SUS DESARROLLOS, BIEN LATINOS COMO LOS NUESTROS. PRONTO MÁS NOVEDADES. 4_ *GUY SPY*. ¿LO JUGARON? NOSOTROS TAMPOCO. PERO SU PUBLICIDAD ESTABA POR TODOS LADOS Y NOS GUSTA RECORDARLO.

HISTORIA APÓCRIFA DE LAS LABELS PIRATAS

"Lo esencial es invisible a los ojos", pensó alguien mientras miraba una label de Family.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN



.LARGO ALIENTO. El catálogo original de Whirlwind.

Cualquiera de ustedes aprendió en su niñez que las primeras apariencias suelen ser engañosas. Lo saben porque transitaron ferias, sucuchos oscuros y locales que hoy son carnicerías o supermercados, pero que antes fueron tiendas de jueguitos. Allí bucearon entre cartuchos de Family de segunda mano y vieron cosas imposibles: *Sonic 5*, *Magic Carpet* o *Mortal Kombat 3 Special 56 peoples*. Aquellos títulos impactantes estaban acompañados de las más bizarras y absurdas etiquetas que servían para atrapar a ingenu@s niñat@s, atraíd@s por las lisérgicas imágenes de los cartuchos.

A fuerza de desengaños, aprendimos que todas esas labels eran un absurdo engañapichanga, orquestado por una decena de oscuras compañías repartidas entre Taiwán y China continental, dedicadas a la fabricación de cartuchos piratas y clones del Famicom distribuidos en Asia y Sudamérica. Porque si algo no pudo hacer Nintendo, el más celoso guardián del copyright, la moral y las buenas costumbres, fue frenar la oleada infinita de versiones piratas de la Famicom y sus respectivos juegos.

Nuestra negra bandera se agita contra el viento

En nuestro país, la mayoría de los cartuchos piratas que circularon por nuestros queridos antros de jueguitos vinieron de la lejana isla de Taiwán, mundialmente conocida por su disputa de soberanía con China y su desprecio por las leyes de copyright. Allí había fabricantes y distribuidores de piratería para la Famicom; y algunos, como Whirlwind Manu, vendían sus juegos en catálogos que ofrecían a los distribuidores de Argentina durante los primeros años de los 90.

Anónimos "diseñadores" tuvieron que vestir los clones engendrados en las factorías de Whirlwind Manu, J.Y. Company, Yoko Soft y cualquiera de los incontables, oscuros y perdidos estudios que existían en la isla pirata de Taiwán. Quizás eso sirva para entender lo bizarro de algunas tapas: un dibujo con motivos arábigos bajo el título *Magic Carpet*, cuando en realidad su juego es el *Prince of Persia*. Probablemente el responsable no sabía qué estaba haciendo y solo tenía una vaga idea del juego que había dentro de ese cartucho. O quizá simplemente es lo que pensé siempre: una maldita trampa para niños ingenuos y sin Internet para consultar si realmente Nintendo sacó un *Sonic* con Mario como protagonista para Family.



.PIRATAS ORDENADOS. Desde la A hasta la H en el catálogo de 1990.

.AGUAS HELADAS. Los catálogos piratas llegaron también a... ¡Polonia!

.CONFUSIÓN. Se ve como el *MK2*, dice *MK3* pero, en realidad, es el *MK III 56 peoples*.

.ERROR DE TIPEO. ¡Mamá! ¿Seguro es de *La Sirenita*?

.INTRIGANTE. ¿Quién habrá dibujado ese *Somari*?

TAIWÁN ES MUNDIALMENTE CONOCIDA POR SU DISPUTA DE SOBERANÍA CON CHINA Y SU DESPRECIO POR LAS LEYES DE COPYRIGHT.

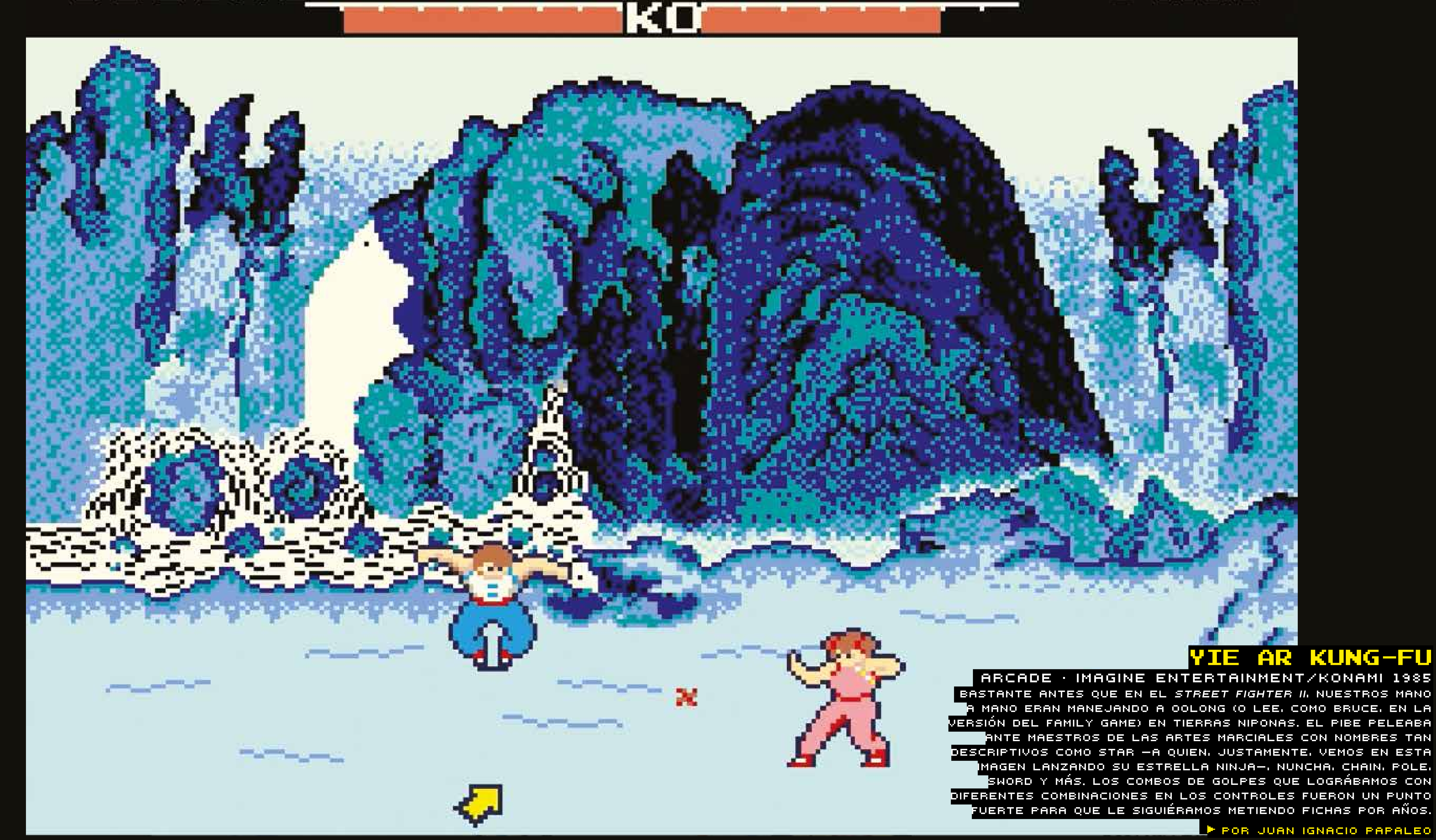
El catálogo pirata

Pero los cartuchos no solo tenían esas bizarras etiquetas, sino que además poseían un sistema de numeración, clave para una distribución ordenada, que empezaba por dos letras seguidas de números. Los de Whirlwind Manu comenzaban siempre con una L, luego otra letra (de la A hasta la H) y dos números. Pero otras empresas hicieron lo mismo, ya que durante todos los 90 y hasta entrados los 2000, se siguieron fabricando cartuchos piratas con sus respectivas etiquetas falopa.

Mientras la historiografía oficial del videojuego se dedica a sacar documentales, coleccionistas y cirujas anónimos se dedican a guardar como piezas únicas sus *Somari*, *Mermai* y *Mario Fighter*. Probablemente nunca sepamos la historia de estos piratas del Lejano Oriente: nos queda al menos llevar bien alto esa bandera que nos supieron dejar.

CLONADO

NINTENDO, PESE A SU CAMPAÑA CONTRA LA PIRATERÍA, HA SABIDO DARNOS LA CONSOLA MÁS CLONADA DE LA HISTORIA. PESE A QUE LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE NES/FAMICOM DATAN DEL 95, LOS PIRATAS DE MEDIO ORIENTE SIGUIERON LANZANDO CARTUCHOS HASTA MEDIADOS DE LA PRIMERA DÉCADA DEL 2000. NI HABLAR DE CLONES DE LA FAMILY, QUE AÚN SIGUEN APARECIENDO.



YIE AR KUNG-FU

ARCADE · IMAGINE ENTERTAINMENT/KONAMI 1985

BASTANTE ANTES QUE EN EL *STREET FIGHTER II*, NUESTROS MANO A MANO ERAN MANEJANDO A OOLONG (O LEE, COMO BRUCE, EN LA VERSIÓN DEL FAMILY GAME) EN TIERRAS NIPONAS. EL PIBE PELEABA ANTE MAESTROS DE LAS ARTES MARCIALES CON NOMBRES TAN DESCRIPTIVOS COMO STAR —A QUIEN, JUSTAMENTE, VEMOS EN ESTA IMAGEN LANZANDO SU ESTRELLA NINJA—, NUNCHA, CHAIN, POLE, SWORD Y MÁS. LOS COMBOS DE GOLPES QUE LOGRÁBAMOS CON DIFERENTES COMBINACIONES EN LOS CONTROLES FUERON UN PUNTO FUERTE PARA QUE LE SIGUIÉRAMOS METIENDO FICHAS POR AÑOS.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

▶ LOADING...

EL COMPILADO DE REPLAY

Con la gente de Microtapes armamos nuestro propio compilado de canciones y melodías de videojuegos en cassette, y lo queremos compartir con todos ustedes. Larga vida a los formatos "obsoletos".

▶ POR KABUTO



I'LL BE BACK. Prepará la Bic, desempolvá el walkman.

Los videojuegos no son simplemente arte, un videojuego es el producto de la conjunción de varias obras que calificarían como arte por sí mismas. La música es una de ellas. Las melodías asociadas a un determinado videojuego o parte de uno están ahí por y para algo, para transmitir una sensación, para construir una atmósfera, para generar una experiencia.

La música, como tren de las emociones más primitivas, siempre es una pata fundamental a la hora de abordar la experiencia que los videojuegos propone. Desde la ausencia de esta para elaborar tensión hasta los más estridentes acordes en el Rock and Roll Racing. Tan grande es el vínculo entre la música y el gaming que inclusive existen juegos cuyo eje principal es la música y lo que hacemos con ella, *Guitar Hero* y *Just Dance*, por ejemplo.

Si bien el apartado musical en los videojuegos supo evolucionar a la par que lo fueron haciendo las nuevas tecnologías, su función sigue siendo la misma, desde aquellos casi monótonos sonidos burbujeantes del Atari 2600, pasando por las complejísimas melodías de las bandas de sonido de *Final Fantasy*, la impactante y sólida "Megalovania" o el alegre ritmo "Boogie-woogie" en *Cuphead*, el objetivo siempre es transportarte a ese mundo donde la acción ocurre.

Hoy, por medio y gracias a su gente de Microtapes, creamos una compilación de temas y melodías para ustedes, cada miembro del staff eligió dos que surgen de la experiencia videojueguil. Este producto colectivo irá a parar a unos hermosos cassettes (porque si va a ir en un formato físico, que sea en uno acorde al espíritu de esta publicación) y estos estarán disponibles para algunas o algunos pocos afortunados.

> TAN GRANDE ES EL VÍNCULO ENTRE LA MÚSICA Y EL GAMING QUE INCLUSIVE EXISTEN JUEGOS EN DÓNDE ES EL EJE PRINCIPAL



Con los hits de:

PAC-LAND
SUPER MARIO WORLD
SONIC 2
MONTY ON THE RUN
LAST BIBLE III
SUPER MARIO RPG
GRIM FANDANGO
MARVEL VS. CAPCOM 2
CHRONO TRIGGER
POKÉMON RED
SILVER SURFER
G.I. JOE: A REAL AMERICAN HERO
MEGA MAN 2
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
MONSTER IN MY POCKET
SHINOBI 3



Selección de gBot:

LAST BIBLE III - "UNDERWORLD FOREST"

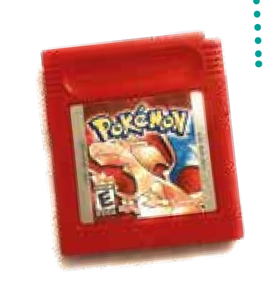
En una palabra: suave. Una joya perdida entre la inmensa colección de temazos del SNES. Redescubierto y apreciado con el paso del tiempo, hoy "Underworld Forest" es un tema infaltable en varios romhacks y listas de reproducción de YouTube.

Selección de Juan Ignacio Papaleo:

PAC-LAND - "MAIN THEME"

No hace mucho me di cuenta de que en los salones de jueguitos había máquinas silenciadas y otras puestas al mango, si no, hubiese sido imposible de soportar permanecer ahí más de cinco minutos. Y una de las que siempre estaban de fondo era la del Pac-Land. Siempre. Para mí, es sinónimo de salón de videojuegos, con todo lo que eso conlleva.

¡ATENCIÓN! TENEMOS 10 CASSETTES COMPILADOS REPLAY PARA SORTEAR ENTRE LOS SUSCRIPTORES EN NUESTRO 4° ANIVERSARIO. ¡SUSCRIBITE YA!



Selección de Ezequiel Vila:

POKÉMON RED - "GYM LEADER BATTLE THEME"

Es una canción súper arriba para demostrar que estás a la altura de un desafío, algo que cualquier juego debería ofrecernos. Parece gritar "¡abran cancha que acá viene el maestro pokémon!". Los compases del medio admiten tranquilamente un "oooooh ohhhh" de tribuna, como cuando se corea el himno antes de un partido de la selección. Ponga huevo, Exeggcute!



MICROTAPES PARA TODES

SI NO CONOCÉS LA TIENDA DE MICROTAPES, PODÉS IR A FACEBOOK.COM/TIENDARETROMICROTAPES Y ENCONTRARTE CON UN CATÁLOGO DE LUJO. DALE LIKE Y NO TE PIERDAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES.

FOTOS: GENTILEZA MICROTAPES RECORDS



EL JUEGO DE LAS ESTRELLAS

▶POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ Y KABUTO

PIPPEN TURBO

EL *NBA JAM* CAMBIÓ LAS REGLAS DE LOS VIDEOJUEGOS DEPORTIVOS PARA SIEMPRE. SU IMPRONTA ACELERADA, CANCHERA Y DELIRANTE LO UBICÓ EN EL PODIO RÁPIDAMENTE, Y SU LEGADO SE AGRANDARÍA CON EL CORRER DE LOS AÑOS. CON EL TIEMPO, OTROS EXPONENTES DEL MISMO ESTILO LO SUPERARON EN VARIOS ASPECTOS TÉCNICOS, PERO NINGUNO DESTILABA LA MISMA MAGIA QUE EL MONSTRUO DE MIDWAY.

En varias oportunidades, los videojuegos y el deporte supieron ir de la mano. Es cierto que en muchos casos es todo lo contrario y, en realidad, los títulos de corte deportivo empobrecen la calidad del juego. La prueba a veces está en los bajos precios que reciben los cartuchos de esta temática. Pero hay casos que son indiscutibles, como el del *NBA Jam*. Durante los 90, el básquetbol profesional de la NBA supo acaparar la atención de todo el mundo. Incluso en países donde no era un deporte popular, la fiebre del fanatismo por los Chicago Bulls se tradujo en todo tipo de merchandising que la gente adoptó para ser parte del furor. Casi como una moda que se imponía en todo el globo, la cultura del básquet se transmitía a través de diferentes productos. Los videojuegos fueron un caso muy particular, porque, más allá de adoptar las reglas del juego a la dimensión del píxel, su inclusión significó darle otra perspectiva a dicho universo. Y todo esto gracias a que la compañía Midway ya había puesto sus ojos en el básquet desde hacía rato.

La base está

El interés de Midway por el básquet se remonta a 1989, cuando editaron el *Arch Rivals*, un juego que aborda dicha temática desde el absurdo. Si bien el juego respetaba ciertas normas del reglamento, se caracterizaba por el hecho de permitirle al jugador golpear a sus oponentes y robarles la pelota sin ningún tipo de amonestación. Dentro de esta normativa del "vale todo", también estaba la posibilidad de que uno tropezara con una máquina de gaseosas. Estaba permitido jugar sucio, y esto lo volvía más atractivo. Otro gesto que ya daba pistas del estilo humorístico que la compañía buscaba imponer era la maniobra de quitarle la pelota al equipo contrario saltando por encima de este. En la versión arcade, si uno lograba hacerlo, al oponente se le caían los shorts. Lamentablemente, esto fue censurado en las versiones hogareñas.

Al mismo tiempo, Midway seguía perfeccionando sus tecnicismos y los gráficos de juegos como el *Total Carnage* alcanzaban una calidad superior a las del resto de las compañías que buscaban posicionarse. Estos adelantos, que subían la vara de la empresa, y las ganas de algunos de los programadores de adquirir la licencia de la NBA llevaron a que desde Midway se pusiera en marcha un prototipo de lo que podría llegar a ser el primer juego de básquet profesional con una impronta visual como nunca antes se había visto. La compañía tenía su sede en Chicago, y varios de los desarrolladores eran fanáticos del equipo de Michael Jordan, aunque algunos miembros también hinchaban por los Pistons, sus rivales de aquel entonces.

Lamentablemente, desde la NBA no tenían intenciones de ceder la marca a una empresa de videojuegos, ya que no consideraban que esta asociación brindara frutos para la franquicia, y tampoco querían que el logo oficial fuera asociado con los antros de arcades, lugares que no se destacaban justamente por su ensalzamiento de los valores del deporte. Incluso desde Midway les habían vendido la idea con bombos y platillos, prometiendo repeticiones de jugadas desde diferentes planos y hasta la participación del entrenador brindando estrategias de juego. Ante el rechazo, volvieron a enviar la propuesta con un VHS que incluía escenas de familias jugando en salones de fichines. Con este segundo intento, derritieron los corazones y los bolsillos de los dirigentes de la NBA y finalmente consiguieron la licencia. Estaban la marca y las herramientas para sacarlo adelante, pero todavía faltaba el ingrediente sorpresa.

Hasta las estrellas

Durante la primera mitad de los 90, varios jugadores de renombre que ya estaban posicionados en la escena pasaron a transformarse en grandes figuras profesionales. Estrellas como Scottie Pippen, Magic Johnson, Charles Barkley y Karl Malone estaban en la cima, y Midway tenía el poder de meterlos en su creación. Salvo una pequeña excepción: Michael Jordan, que no le había cedido el uso de su nombre a ninguna entidad sin su permiso expreso. Aun así, uno podía seleccionar a los cracks del básquet y generar un verdadero clima competitivo.

El éxito del *NBA Jam* no solamente radica en su apartado técnico, sino en que acercaba al público a una jugabilidad más plástica y en sintonía con la sensación de velocidad y movimiento de un partido de básquet real. Uno no jugaba con unos simples personajes pixelados que portaban los nombres de jugadores reales; se movían como auténticos basquetbolistas. Para terminar de destacarse, el componente humorístico de la placa le dio identidad, con sus movimientos exagerados, sus tiros imposibles y las frases como "He is on fire" o el clásico "Boom Shakalaka".

La llegada del *NBA Jam* a los salones recreativos en 1993, desarrollado por Midway y fabricado, distribuido y *porteado* por Acclaim, hizo mucho ruido y fue un éxito rotundo. Los comentarios de Tim Kitzrow (el Marcelo Araujo de ellos) retumbaban en los locales y la gente se amontonaba alrededor de los fichines para seguir las jugadas. A partir de este hito de Midway, el panorama de los juegos deportivos cambió para siempre. Es verdad que ya había otros conocidos por los aficionados, pero *NBA Jam* había llegado para cambiar el paradigma para siempre. Cuando fue anunciada su llegada a las consolas hogareñas, el cartucho se vendió como pan caliente. Este era el juego que marcaba la cancha.

EL INTERÉS DE MIDWAY POR EL BÁSQUET SE REMONTA A 1989, CUANDO EDITARON EL *ARCH RIVALS*, UN JUEGO QUE ABORDA DICHA TEMÁTICA DESDE EL ABSURDO.

La magia de los 16 bits

La llegada del *NBA Jam* a las consolas hogareñas no podía darse en un mejor momento. La generación de 16 bits estaba en la cúspide de su popularidad, la guerra entre Nintendo y Sega ya se había cobrado varias víctimas y las hostilidades no dejaban de escalar. 1994 nos traía maravillas como *Earthworm Jim*, *Super Metroid* y *Donkey Kong Country*; la competencia era dura en el que quizás haya sido uno de los mejores años de la industria del gaming. El mercado florecía y aquella extraña consola de Sony, exclusiva en Japón, poco parecía amenazar la supremacía de Nintendo y Sega en Occidente.

Con la experiencia del diseño de *Mortal Kombat* en el bolsillo por parte de Midway, el camino para los gráficos de *NBA Jam* estuvo más que definido desde el inicio. Trabajados a base de gráficos digitalizados de personas reales, toda esta nueva tendencia artística parecía ser el haz de luz de un futuro que, hoy sabemos, nunca llegó. Experiencias como *Pit-Fighter* de Atari o el ya nombrado *Mortal Kombat* sembraban el precedente de la estética que tomaría este título. Esta resultó ser una técnica absolutamente novedosa para la época y que rindió sus frutos.

Esta es la banda que te sigue a todos lados

El título se lanzó en casi todas las plataformas disponibles en Occidente para esa época, Midway/Acclaim Entertainment había conseguido un hit. Super Nintendo, Sega Genesis, Game Gear y Game Boy (con sus limitaciones de hardware) tuvieron sus correspondientes versiones, incluso la vapuleada Sega Mega-CD contó con su propia edición del título, dicho sea de paso, de una gran calidad. Una vez más, la dinámica frenética de un arcade exitoso invadía el living de los hogares estadounidenses.

Con un éxito rotundo en los salones recreativos, una facturación de mil millones de dólares solo en los ingresos en "monedas" y ventas bastante abultadas de la versión hogareña (más de 2 millones de copias solo en Sega Genesis), el rumor de una continuación no se hizo esperar. Era el momento adecuado para saldar esas desavenencias de la primera versión, como lo fue la ausencia del mejor jugador de todos los tiempos: Michael Jordan.

No tuvo que transcurrir mucho tiempo para que ese rumor se convirtiera en realidad y una "secuela" o, mejor dicho, una "repintada" del título saliera a la luz. Con algunos cambios necesarios para mejorar la experiencia, algo así como aquello a lo que nos tenían acostumbrados dos empresas como Capcom con su *Street Fighter*, *NBA Jam: Tournament Edition* salió a la cancha con algunas mejoras y cambios estéticos, pero el *gameplay* furioso y frenético, lo que hizo distinguir al juego desde su inicio, siguió estando ahí, inmutable.

Es aquí donde el título de Acclaim Entertainment llegó a su tope de popularidad. Desde aquí (y en posteriores generaciones), la franquicia nunca llegaría a alcanzar los logros de sus dos primeros títulos. Disputas empresariales, pérdida de frescura y falta de objetivos claros fueron el triste camino de la saga.

La grieta

El tiempo siguió su curso, las tecnologías avanzaron y, como toda franquicia de gran éxito, era comercialmente necesaria una "sólida" continuación.

Estamos en años de transición generacional, en la que los juegos de básquet más tradicionales podían llegar a ofrecer una experiencia más gratificante que la habían sabido lograr juegos como *NBA Live 95* o el *Lakers versus Celtics and the NBA Playoffs* para Sega Genesis. Como señalamos, *NBA Jam* fue un juego creado por Midway, pero toda su distribución a nivel arcade y trabajo de porteado fue realizado por Acclaim, y esto suscitó algunos problemas. Por desgracia, esta alianza corporativa llegó a su fin debido a las profundas diferencias respecto al ▶▶

ANILLO. Un cartucho que valía oro y muchos no pudimos obtener.

PRACTICE MODE

criterio con el cual se repartía la enorme torta que NBA *Jam* y NBA *Jam* T.E. generaban. Los dolores de cabeza no se hicieron esperar y el público hambriento de básquet frenético no perdonó un solo paso en falso.

Es aquí, en el ocaso de los 16 bits, que la saga se parte en dos, una continuación espiritual y una que supo conservar el nombre. Por desgracia para los jugadores, ninguna de las dos líneas pudo sostenerse fresca y masiva. Los devenires empresariales llevaron, una vez más, a que chocaran la calesita. El mundo podría estar listo para un frenético dos versus dos, pero no lo estuvo para dos empresas tratando de hacer lo mismo.

NBA *Jam* y NBA *Jam* T.E. ya eran cosa del pasado, era hora de disputar la corona entre quienes supieron ser los mejores aliados. Nada bueno de esto surgió.

UNA DE FANTASMAS

CUENTA LA LEYENDA QUE, LUEGO DEL ACCIDENTE QUE SE LLEVÓ LA VIDA DE DRAŽEN PETROVIĆ, UNO DE LOS MÁS PROMETEDORES JUGADORES EUROPEOS DE LA NBA, ALGUNAS RECREATIVAS DE *NBA JAM* ALEATORIAMENTE REPRODUCÍAN EL NOMBRE DEL FALLECIDO JUGADOR. ESTO SE DEBÍA A UN BUG QUE OCURRÍA EN ALGUNOS GABINETES. LO PECULIAR ES QUE NADIE RECUERDA HABER REPORTADO ESE PROBLEMA HASTA EL FALLECIMIENTO DEL JUGADOR.

Acclaim Vs. Midway

Por algunos devenires judiciales, fue Acclaim quien pudo conservar el nombre de la saga. No fue hasta el año 1996, dos años después del T.E., que logró lanzar una continuación canónica, el NBA *Jam Extreme* para arcade, PlayStation y la efímera Sega Saturn. El salto al 3D fue inevitable y, si bien el espíritu frenético de las versiones para 16 bits estaba presente, la frescura ya no era la misma.

Luego de NBA *Jam Extreme*, Acclaim se subió al tren de la anualidad y, a partir de 1999, tuvimos NBA *Jam* todos los años (aunque nadie lo recuerde). Pasando por varias consolas como Nintendo 64 y PlayStation 2; y luego de un fallido relanzamiento en 2003, titulando su juego de ese año simplemente NBA *Jam*. Tras malas temporadas sin anillos, Acclaim caería en las sombras para ser eventualmente devorada por la monstruosa EA. Y todos sabemos como termina la historia cuando eso ocurre.

A Midway tampoco le fue mucho mejor. Al no poseer el nombre (irónicamente, los creadores de la idea original), se vieron en la obligación de reinventar la marca y, para 1996, sacaron al mercado NBA *Hangtime*, que contaba con la novedosa funcionalidad de poder crear tu propio jugador de básquet, algo inédito en la franquicia hasta el momento.

NBA *Hangtime* tuvo una masividad de *porteos*: llegó a ser producido tanto para Sega Genesis como para PlayStation 1, algo que posiblemente no haya alcanzado ningún otro título salvo *FIFA 98*.

Eventualmente, Midway siguió impulsando otros títulos de básquet como NBA *Hoopz*, pero lejos estarían de las glorias pasadas. Este gigante de los videojuegos se disolvería en 2009, dejando detrás de él un legado enorme, pero ningún otro MVP frente al aro.

El fondo de la olla

No fue hasta muchos años después que EA, ese monstruo que destruye sueños, quiso revivir el vertiginoso 2 versus 2. Fue con otro juego con la chapa NBA *Jam*, pero esta vez en 2010. Un año después saldría NBA *Jam: On Fire Edition*, último intento de EA de exprimir esta gallina de los huevos de oro que, lamentablemente, ya hace años que no es más que un lindo recuerdo para aquellos que *shakalakeaban* el tablero. Si bien la crítica fue bastante benevolente y en un primer momento su versión digital tuvo unas ventas más que aceptables en sus versiones de PlayStation 3 y Xbox 360, la carencia de contenido innovador y la falta de mecánicas para que fuera una mejor experiencia en single player lo condenaron al ostracismo videojueguil.

Let's Jam

Poco se puede agregar a lo ya dicho: un pasado glorioso, un crecimiento tumultuoso y un final triste y olvidable. ¿Volveremos a tener una versión digna de ser recordada de este maravilloso título de los 90? ¿Tendrá este título esa oportunidad que tuvieron sagas como *Streets of Rage* o *Battletoads* de recibir un poco de amor resucitador contemporáneo? Esperamos de corazón que así sea.

NBA HANGTIME TUVO UNA MASIVIDAD DE PORTEOS: LLEGÓ A SER PRODUCIDO TANTO PARA SEGA GENESIS COMO PARA PLAYSTATION 1, ALGO QUE POSIBLEMENTE NO HAYA ALCANZADO NINGÚN OTRO TÍTULO SALVO *FIFA 98*.



LOS NOVENTA. Básquet, champagne, falta la pizza y estamos.

PLAYER #1
YOUR JOYSTICK CONTROLS ONLY
PIPPEN
YOUR "TURBO" SHOE AND I.D. ARROW COLOR IS
RED



NOTICE:

EL ÚLTIMO BAILE



EL *NBA JAM* FUE UNO DE LOS ARCADES QUE DEFINIERON LA DÉCADA DEL 90. EN ESTA ENTREVISTA, MARK TURMELL, SU CREADOR, DEVELA EL MÁS GRANDE "EASTER EGG" FICHINERO DE LA HISTORIA.

▶ POR HERNÁN PANESSI

En bullición noventera, licencias reales, pelotas envueltas en llamas. A más de 25 años de su lanzamiento, el NBA *Jam* sigue ahí: dinámico, fresco y sobradamente *cool*. Esa cruza de vanguardia tecnológica y esplendor deportivo terminó enclavando derecho en el corazón de la cultura pop la creación del detroitino Mark Turmell.

Entre otras cosas, el NBA *Jam* fue el videojuego perfecto salido en el momento justo. Fue la materialización de la dimensión *hitera* de los Chicago Bulls, el salto de calidad visual (¡los jugadores se veían *reales* en 1993!) y la coincidencia histórica con la *golden age* de la franquicia NBA. Y en otras latitudes, pero también dentro de Estados Unidos, fue un poderoso agente popularizador: Midway Games metió un filtro a la propia realidad y la tiñó de *sprites*, mañas y mucha, mucha onda. En parte, no es exagerado pensar que el básquet (moderno) es básquet (moderno) porque alguna vez existió el NBA *Jam*.

Y en su nudo, algunas de las más grandes fábulas de la narrativa gamer: ¿por qué no estuvo Michael Jordan en el *line-up*? ¿Es cierto que Mike se mandó a hacer una edición para él solito? ¿Por qué Shaquille O'Neal se compró dos arcades? Y la más comentada de las "fallas" de los juegos deportivos: ¿por qué los Chicago Bulls no podían vencer a los Detroit Pistons en el último minuto? "NBA *Jam* es el mejor juego de básquet de la historia", sacude en exclusiva Mark Turmell a ***Replay***.

¿Por qué, después de tanto tiempo, el NBA Jam sigue tan presente?

Es un juego bien pensado. Hay tiros de dos puntos, de tres puntos, el *shot clock timer*, los cuatro períodos de juego, los *dunks*, los bloqueos, los robos. Lo fundamental es que las reglas del básquet se aplican muy bien al videojuego. Hay tanta variedad dentro del NBA *Jam* que no me sorprendería que alguien lo jugara hoy en día y me dijera: "¡Wow!, nunca vi eso antes". Por ejemplo, puede suceder que un pase desviado cambie la dirección y rebote en la cabeza de otro personaje. Realmente pueden pasar un montón de cosas locas. Yo creo que es un buen juego combinado con un deporte genial. Además, su éxito también tiene que ver con la época en que se desarrolló, con aquella era de los jugadores de la NBA, con los nombres incluidos y con el "Boom Shaka Laka".

El juego presentaba una avanzada gráfica para su época. ¿Considera que el NBA Jam representó un punto de quiebre en el mundo de los videojuegos?

Sí, es loco pensarlo de esa manera, pero en 1993 no había cámaras digitales, no existía la posibilidad de tomar una fotografía y digitalizarla ni de trabajarla en una computadora. Entonces, sí, fue como una tecnología de avanzada para la época. Lo que hacíamos era revisar el material existente, videos, fotografías. Lo recreábamos y tratábamos de digitalizarlo para que los jugadores tuvieran sus retratos realistas. Lo que notábamos era que, cuando la gente probaba el videojuego, se paraba frente a la pantalla, miraba de frente a los jugadores y decía: "Wow, se parecen a Stockton y Malone". Algunos se parecían más que otros dependiendo del material original con el que trabajamos, pero sí, fuimos de avanzada.

TURMELL

El juego coincide con la golden age de la NBA y con un gran momento de Michael Jordan. ¿Por qué finalmente Jordan no estuvo en el juego?

Cuando estábamos desarrollando el juego, Michael Jordan estaba incluido. Pero cuando lo pusimos a prueba, apenas unas semanas antes de lanzarlo internacionalmente, Jordan salió de la licencia global de la NBA. Michael se retiró y se convirtió en jugador de béisbol. Él no quería ser *partner* de los jugadores de la NBA, entonces tuvimos que sacarlo.

¿Es cierto que más tarde hicieron una versión especial para Michael en la que se lo incluía?

Sí, hay unos 30 o 35 arcades que

I love this game.

TURMELL.
FAN de los Pistons en todo momento.

aún lo tienen a Jordan dando vueltas por ahí. Hay gente que los sigue buscando.

A propósito, hay otro rumor con respecto a un partido en concreto: Chicago Bulls y Detroit Pistons, equipo del que usted es fanático. Se dice que, si usabas a los Bulls y en el partido había una diferencia a favor de los Pistons, no podías ganarles. Durante muchos años, las personas pensaron que se trató de un problema del juego. ¿Fue una casualidad o un efecto buscado?

El juego se desarrolló en Chicago. Cuando yo me uní a Midway Games, los Pistons estaban en la cima del mundo. Ganábamos campeonatos *back to back* y vencíamos a los Bulls todos los años. Les decía a los desarrolladores: "Los Bulls van a correr a Jordan porque no pueden ganarnos". Y luego, la cosa se dio vuelta: los Bulls se convirtieron en una máquina imparable y Jordan era increíble. Entonces, en el medio de todo eso, fue que desarrollamos el juego. Esa "ayuda" fue la única manera que encontré para nivelar el campo de juego entre los Bulls y los Pistons. No lo puedo negar: odio a los Bulls.

Entonces, sí metiste mano a favor de los Pistons.

Por supuesto, ¿quién iba a detenerme? Soy el programador.

Volvamos al line-up. Si bien no estaba Jordan, había grandes figuras como Shaquille O'Neal, Horace Grant, Karl Malone, Hakeem Olajuwon, Scottie Pippen, Patrick Ewing, entre otros. Dicen que los jugadores de la NBA son bastante divos. ¿Alguno de ellos se acercó a decirle que no era tan bueno en el juego o que no se le parecía tanto?

Sí, claro. En ese momento, para cuando el juego salió, Gary Payton era un *rookie* y solo había estado jugando por un mes. Un tiempo después, recibí una llamada de él, enojado porque no estaba incluido. Le dije que me mandara unas fotografías para poder trabajar y agregarlo. Fue entonces que sumamos a su amigo, el jugador de béisbol Ken Griffey Jr., y a él. Además, hicimos esa versión especial para Michael Jordan. Igual, siempre hubo muchas quejas de los jugadores. Cuando me los cruzaba, había pequeños comentarios como: "¿Por qué Shaq hace tiros de tres puntos?". Nosotros teníamos un rango de porcentajes de los jugadores que podían realizar ciertos tiros. Entre esos, Shaquille O'Neal podía hacer tiros de tres puntos. La mayoría de las quejas venían por ahí. Una linda historia es que Shaq se compró dos arcades para él: uno lo tenía en su casa y otro lo ponía en su avión. Entonces, viajaba de ciudad en ciudad con su máquina y se la llevaban a los hoteles en los que se hospedaban los Lakers para que los jugadores apostaran en su habitación. Con respecto a los jugadores: hicimos lo mejor que pudimos.

> "ESA 'AYUDA' —LA DIFERENCIA A FAVOR DE LOS PISTONS CONTRA LOS BULLS— FUE LA ÚNICA MANERA QUE ENCONTRÉ PARA NIVELAR EL CAMPO DE JUEGO. ODIO A LOS BULLS".

NBA Jam es una de las grandes razones por las cuales el básquet se popularizó en Argentina durante los años 90. ¿Le sorprende?

Es interesante cómo un videojuego tuvo tanta influencia en la popularidad de la NBA. Es algo que me dicen todo el tiempo: "No era un fan del básquet, pero jugué al *game* y me hice seguidor del deporte". No sé si lo saben, pero cuando los Lakers de Magic Johnson se enfrentaron contra los Celtics de Larry Bird, esas finales fueron transmitidas en vivo a las 23:30. ¿Por qué? Porque la NBA no era tan popular en Estados Unidos como para ser transmitida en un horario *prime time*. Después, todo cambió, por supuesto.

¿Es cierto que en la época de máximo esplendor del NBA Jam y de la compañía Midway recibiste una oferta del mismísimo Bill Gates para irte a trabajar a Microsoft y la desechaste?

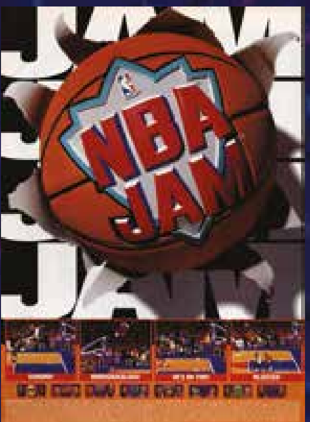
No puedo creer que hayas investigado eso, pero sí, es cierto. Eso fue mucho antes de Midway y del NBA Jam. Hice mi primer videojuego cuando tenía 16 años, era apenas un chico. Un día viajé a California de invitado a la boda de Steve Wozniak, el cofundador de Apple. Cuando llegué a la boda, había un montón de gente y, eventualmente, me encontré con Steve y me dijo: "La razón por la que te invité es porque jugué tu videojuego y me gustó mucho". El juego se llamaba *Sneakers* y era para Apple II. "Traté de invitar a todas las personas que están haciendo de Apple una comunidad fuerte e innovadora". Le agradecí su invitación. Enseguida, Bill Gates, que también estaba haciendo juegos por ese entonces, vino y me dijo: "Mucho gusto, mi nombre es Bill Gates y estoy empezando una compañía en Seattle. Me gustaría que te unieras a nosotros, somos 15 trabajadores". Yo estaba haciendo cartuchos para Atari, para el sistema 2600, y él me estaba hablando de MS-DOS, de crear un sistema operativo nuevo. Él también venía de los videojuegos, pero le dije que no. Me llevó muchos años poder contar esa historia porque siempre me dio mucha vergüenza. Claramente, fue un error. Más o menos un año después rechacé al fundador de Electronic Arts, así que tengo una larga historia de malas decisiones.

¿Te tomarías un DeLorean para volver al casamiento de Wozniak y decirle que "sí" a Bill Gates?

Definitivamente. Aunque hoy no habría NBA Jam, pero sí, lo haría. Sin embargo, pienso que si hubiera aceptado, yo hubiese impactado negativamente en la compañía. Los hubiera convencido de dedicarse solo a los videojuegos y Microsoft hubiera quebrado.

¿Volviste a jugar al NBA Jam en los últimos años?

Sí, de hecho, hay una nueva versión que sale este año: el *ArcadeIUp* con wifi para jugar con otras personas.





WHEN 4 PLAYERS PLAY:
WINNING TEAM STAYS ON FOR FREE!





LOOKAZOS.
Si había menos de 3 mullets, no te aprobaban el presupuesto para hacer un juego.



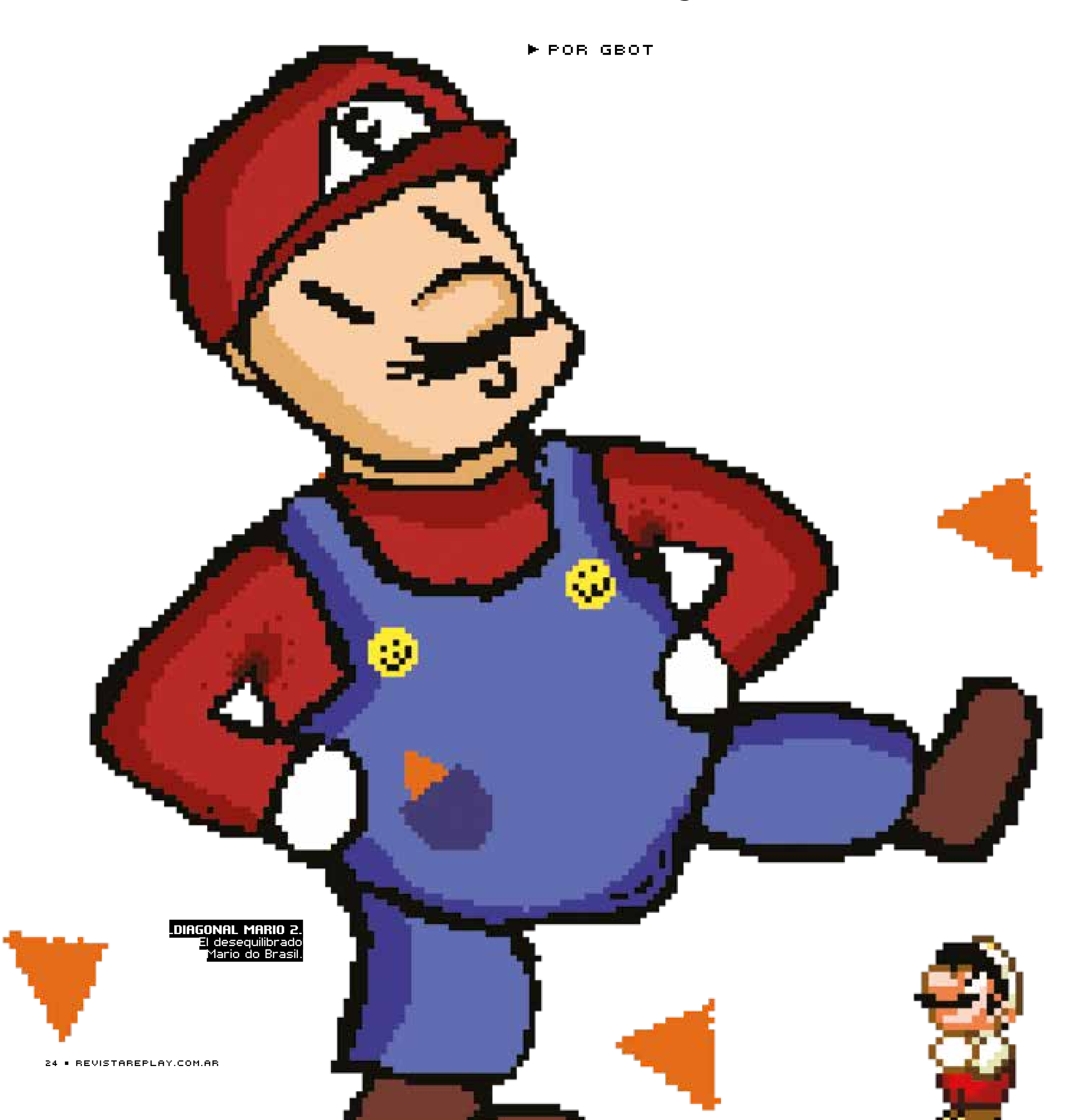
POLÍTICOS.
Se olvidaron de poner al otro Carlos, ese sí que jugaba al básquet (?).

FOTOS: GENTILEZA MARK TURMELL/DETROIT FREE PRESS

QUE FLOREZCAN MIL ROMHACKS

Super Mario World kaizo, o cuando trollear a un amigo se convierte en un subgénero.

POR GBOT



DIAGONAL MARIO 2. El desequilibrado Mario do Brasil.



SPRITES Y NIVELES. Más lindos que nunca.

Un romhack es, en pocas palabras, la modificación del archivo ROM de un videojuego. Es casi imposible rastrear cuál fue el primer romhack en la historia de los videojuegos, pero lo cierto es que no son un fenómeno nuevo. Muchos de nosotros los conocimos en Family, con joyas como el *Mario 10 – Kung Fu Mari* o el *7 Grand Dad* (también conocido como el "Mario Picapiedras"). En general, estos eran nada más y nada menos que versiones de juegos que usaban sprites o partes de sprites de otros juegos y que nos vendían como si fueran nuevos.

Por supuesto, esta es una práctica que muchas compañías vieron siempre como una amenaza, porque argumentan que se está violando su propiedad intelectual y las afecta negativamente más allá de las ventas. La empresa que siempre da la nota en este sentido es Nintendo, que se vuelve especialmente salvaje cuando le tocan al plomero de overol y siempre tiene listo al equipo legal del Mushroom Kingdom para iniciar una demanda. Son un tanto caretas porque, si nos ponemos estrictos, podemos decir que el *Super Mario 2* no es otra cosa que un romhack "legal" del *Doki Doki Panic*.

Con el tiempo, entre los problemas legales y el avance de las consolas, distribuir romhacks se volvió más difícil y durante muchos años se sintió como si atravesáramos una sequía (al menos comparada con la época del romhacking dulce de los 90) y con suerte conseguíamos versiones modificadas del *Winning Eleven* para incluir el torneo local. Pero algo empezaba a crecer junto con la expansión de Internet: la emulación, el intercambio de roms de videojuegos y la posibilidad del resurgimiento de la modificación de roms. Uno de los factores de esta explosión fue la publicación del *Kaizo 1*, uno de los más famosos romhacks del *Super Mario World* de SNES.

EN JAPONÉS, LA PALABRA *KAIZO* SIGNIFICA "RECONSTRUCCIÓN".

Kaizo Mario, el Mario garca

En japonés, la palabra kaizo significa "reconstrucción". Según cuenta la leyenda, todo arrancó cuando, en 2007, un tal T. Takemoto programó un hack del *Super Mario World* de nombre *Jisaku no Kaizō Mario* (*Super Mario World*) o *Yūjin ni Play Saseru* (que significa "Haciendo que mi amigo juegue a mi hack del *Super Mario World*"... o *Kaizo Mario* para acortar) para que lo jugara su amigo, un tal R. Kiba. El juego conservaba sus mismas mecánicas originales, pero la jodita estaba en que los niveles ya no eran esos escenarios simpáticos por los que vamos casi de paseo con el plomero comehongos: todos habían sido reemplazados por niveles y un boss final ridículamente difíciles, repletos de pinches, enemigos y otros obstáculos combinados de las formas más sádicas que jamás habríamos imaginado. No se sabe si Kiba habrá podido pasar el *Kaizo Mario*, pero lo cierto es que ese mismo año Takemoto sacó una segunda parte, *Kaizo 2*. Tampoco sabemos si Kiba pudo pasar este, pero sí sabemos que no mató a Takemoto, porque en 2012 apareció la tercera y última parte de la saga, *Kaizo Mario 3*, un juego que contiene uno de

PARA TODOS LOS GUSTOS

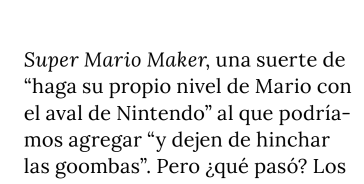
LOS ROMHACKS PUEDEN TENER MODIFICACIONES SIMPLES (ESTRUCTURA DE LOS NIVELES Y GRÁFICOS) O MÁS AVANZADAS (CAMBIANDO LA JUGABILIDAD, COMO UN DOBLE SALTO). PARA DIFERENCIARLOS, SE USA EL TÉRMINO "VAINILLA" PARA HABLAR DE LOS PRIMEROS Y "CHOCOLATE" PARA LOS SEGUNDOS.



LA TODO COLOR. World Maps de todas formas y colores.

GPW II. Un desafío para unos pocos.

JUMP 1/2. El mejor punto de partida.



UN ESPECTÁCULO. ¿Mario Cuphead?

PLAYERS CHOICE

Si estás empezando, podés probar el *Super Quickie World*, *Super Gracie World* o *Jump 1/2*. Si querés un desafío de verdad, probá con el *Super Dram World*, *Grand Poo World 1 y 2* o *Invictus*. Y si querés más, tenés monstruosidades como *Shellscape* o *Thumbshredder* (literalmente "el destrozador de pulgares"). Todos están disponibles en SMWCentral.net.

los bosses más difíciles en toda la historia de los romhacks de Mario, un Bowser que no para de moverse y tirar martillos.

Lo que empezó como una jodita a un amigo terminó creando un género nuevo dentro del mundo de los hacks de Mario ridículamente difíciles. No pasó mucho tiempo hasta que se empezó a hablar de dificultad "kaizo" para referirse a este nivel de dificultad.

La saga *Kaizo* no fue una demostración de todo lo que se podía hacer sin modificar las mecánicas originales del juego, sino un mero punto de partida. Demostró que el mundo de Mario no tiene por qué ser colorido y alegre, y que ya incluye todos los elementos para convertirse en un juego infernal. En el mundo de los *Kaizo*, las montañas no te miran a lo lejos..., te observan mientras morís al caer por el mismo pozo una y otra vez.

Estrés poskaizo

Si bien la idea original de los kaizo era poner al límite las habilidades de un jugador, también tuvieron éxito en otros dos ámbitos: por un lado, eran un desafío ideal para los *speedrunners*, quienes viven de perfeccionar saltos precisos y de memorizar niveles. Pero por otro lado, fueron perfectos para la plataforma de streaming de videojuegos Twitch (que estaba despegando cuando se publicó el primer juego de la saga *Kaizo*), porque nada resulta tan gracioso como ver la desesperación de un streamer que no puede avanzar. No pasó mucho tiempo hasta que la comunidad entera empezó a pedir más y más juegos de este estilo. Muchos descubrieron entonces que el romhacking de juegos clásicos nunca se había detenido y que sitios como SMWCentral ofrecían páginas y páginas de romhacks del *Super Mario World*. ¿Y si querías hacer tu propio romhack? La respuesta era Lunar Magic, un editor de niveles del *Super Mario World* publicado en el 2000 (y que al día de hoy sigue actualizándose).

> ¿QUÉ ES LO QUE HACE A UN KAIZO LO QUE ES? LA RESPUESTA RÁPIDA: LA DIFICULTAD.

Por supuesto, Nintendo hizo todo lo legalmente posible para detener el aluvión de hacks, pero fue inevitable. Después de todo, jugar con los límites es el aire que respiran quienes se dedican a modificar roms; la idea de llevar la jugabilidad de un clásico a su versión más intensa es demasiado tentadora como para dejarla pasar. La solución fue publicar los romhacks como parches a aplicar sobre la rom del *Super Mario World*. Como los parches no contenían material con copyright, Nintendo no podía reclamar nada. Eventualmente, la gran N desistió y pasó a buscar la forma de sacarle provecho a este espíritu creativo. Y la encontró en 2015 en la forma del *Super Mario Maker*, una suerte de "haga su propio nivel de Mario con el aval de Nintendo" al que podríamos agregar "y dejen de hinchar las goombas". Pero ¿qué pasó? Los jugadores empezaron a probar los límites del *Super Mario Maker* y muchos terminaron volcándose a los hacks del *Super Mario World*. De golpe, indirectamente gracias a Nintendo, la escena de los romhacks había crecido como no lo había hecho en décadas.

> SITIOS COMO SMWCENTRAL OFRECEN PÁGINAS Y PÁGINAS DE ROMHACKS DEL *SUPER MARIO WORLD*.

¿Qué hace kaizo a un kaizo?

Al final del día, ¿qué es lo que hace a un kaizo lo que es? La respuesta rápida, como dijimos antes, es la dificultad. Pero ¿cómo se llega a esa dificultad? Explotando al máximo los componentes que ya existen en el juego original. Uno de los casos emblemáticos es el de los bloques invisibles. En el universo de Mario, estos son bloques escondidos que nos dan una recompensa por encontrarlos. Pero en los kaizo, los bloques funcionan como trampas escondidas para que el jugador se las lleve puestas y termine cayendo en un pozo. Así, los bloques invisibles se convirtieron en "bloques kaizo" y pasaron de ser una recompensa amistosa para el jugador curioso a salvajes ataques contra los jugadores poco precavidos.

Otras mecánicas que estos juegos explotan al máximo son los shell sumps (levantar un caparazón y patearlo en el aire contra una pared, para que rebote y lo podamos usar para saltar más alto), los regrabs (mantener o soltar el botón de salto después de saltar para controlar la velocidad de la caída) y muchas otras más. Para conocer todas y cada una de estas técnicas, no dejen pasar el juego *Learn2Kaizo*, ideal para principiantes y recién ingresantes al mundo de los romhacks.

Los kaizo llevan al extremo las capacidades del jugador y del juego que modifican. Nos presentan escenarios con una dificultad que no veríamos nunca en un juego de Mario, como los niveles de tipo "Ultra Star" (en los que tenemos que ir saltando entre plataformas a toda velocidad mientras activamos interruptores) o los niveles de tipo "Skytree" (en los que tenemos que escoltar a un árbol mientras crece de un bloque, limpiando los obstáculos que se crucen en su camino). La dificultad a veces es tan alta que logra que dejemos el control a un costado y nos quedemos mirando a la nada, mientras nos cuestionamos, después de décadas, si realmente sabemos jugar Mario.



TROLL HACKS

Mitad kaizo, mitad niveles del *Mario Maker*, estos son romhacks creados con el único objetivo de tomar por sorpresa al jugador. Algunos de los mejores de los últimos tiempos usan scripts especiales para lograr todo tipo de efectos. No dejen de probar estos (o mándenselos a sus amigos): *Diagonal Mario 2*, *I'm Super Warm*, *Carl's Toilet* y *What's the Name of This Hack*.



MiSTer FPGA: ¿EL FUTURO DEL PASADO?

Cuando la emulación no es suficiente: conozcamos uno de los proyectos que logran recrear todo tipo de máquinas clásicas sin perder ni un poco la experiencia original.

▶ POR EMMANUEL FIRMAPAZ

Los años pasan y, con ellos, las placas de arcades, PC y consolas retro cotizan en alza. Sus dueños se vuelven más cuidadosos en su uso (o eso es lo que deseamos) para que la experiencia al jugar sea la misma que hace más de 30 años.

Por otra parte, hay un gran público más casual que no quiere o no puede adquirir estos sistemas y juegos originales y recurre a la emulación, con aroma a piratería, para viciar sin mayores preocupaciones desde una PC o Raspberry Pi.

Esto desató una especie de guerra entre este público y quienes plantean que la emulación al jugar dista bastante de la experiencia con una máquina original, con la TV CRT y sus scanlines afectando directamente la calidad y performance.

Nada es para siempre...

Todos sufrimos el daño parcial o total de nuestras queridas máquinas, ya sea por el mal uso en la infancia o la dudosa calidad del clon taiwanés adquirido luego de la Comunión. A todo esto, empresas como Sega o Nintendo no planean relanzar sus consolas clásicas más que en formato mini, que no es ni más ni menos que ¡emulación! Parece que todo está perdido, ¡todo, todillo!

Hasta hace poco, todos los emuladores existentes traían consigo imperfecciones con raros tecnicismos nerds como el *imput lag*, *tearing*, *ghosting* y otras atrocidades visuales que degradan el sentir de la experiencia original, dándole la derecha al jugador hardcore retro que no piensa bajar una mendiga ROM y sigue soplando sus viejos cartuchos. Pero con la aparición de las FPGA, todo cambió.

.COVER ART. El *Freddy Hardest II* de Amstrad CPC se distribuyó con otro nombre.

Un aliado gamer de los 80 muy poco conocido

Una FPGA (*field-programmable gate array*) es un chip de integrados que está diseñado para ser reprogramable con lenguajes de programación como VHDL o Verilog para que este adopte un determinado comportamiento y funcionamiento, las veces que queramos. Si bien existen desde mediados de los 80, en los últimos años tomaron gran repercusión en la escena retrogamer, que le había visto la pata al asunto tomando planos de circuitería de, por ejemplo una NES, montándola a una FPGA y la magia había comenzado: ¡la FPGA funcionaba y respondía de la misma forma que la consola original!

La preservación de las joyas había comenzado...

Los ensayos fueron ampliándose con la llegada de distintos sistemas retro, y hoy brindan un amplio catálogo que va desde el mítico *Asteroids* de Atari de 1979 hasta Sega CD, pasando por SNES, Genesis, Amiga y hasta una PC i486! con DOS y todos los chiches.

Cada máquina recreada se transforma en un Core que trabaja con su ROM asignada para poder jugar. Esto lo transforma en único para un propósito, lo que lo diferencia de emuladores ordinarios como MAME, que emplea un emulador y miles de ROM.

He aquí la misión principal de las FPGA aplicadas en videojuegos: la preservación de los sistemas retro a lo largo del tiempo y su recreación en una nueva plataforma que acerca precisión y funcionamiento como los originales, pero tomando distancia de las emulaciones ordinarias.

> LA MAGIA HABÍA COMENZADO: ¡LA FPGA FUNCIONABA DE LA MISMA FORMA QUE LA CONSOLA ORIGINAL!

¿Qué es MiSTer?

Es un proyecto de código abierto cuya comunidad, entre ingenieros electrónicos y colaboradores entusiastas (*forks*), rescata distintos sistemas originales y los recrea en la microcomputadora tipo SoC (system on a chip) llamada Terasic D-10 Nano, que se encarga de llevarnos el esplendor gamer a los niveles más exactos recreados jamás. Con una interfaz no apta para ñoños, el funcionamiento y la aproximación a los sistemas originales sorprenden al más purista. Con un teclado, joystick USB y una TV LCD, salís viciando en minutos. Sos inimputable, hermano.

Llevá a MiSTer a su máxima potencia: los add-ons

Estos complementos acercan a la experiencia más hardcore en MiSTer al brindar salidas analógicas de video como VGA o bien a una TV CRT. Nuestros viejos joysticks también son bienvenidos a la aventura con los adaptadores USB llamados SNAC: por unos US$ 10 cada uno, podemos cumplir con la misión del *zero lag* y evidenciar, o no, eventuales manquismos en serios retos de 2 a 4 jugadores en una noche con amigos.

Si queremos la experiencia completa, como poder jugar a todo el catálogo de Neo Geo MVS/AES o SNES, hay que agregar el módulo SDRAM 128 Mb por US$ 60, como también el IO Board que suma puertos USB para más joysticks, fan para ventilación, salida VGA, entre otras funciones, por US$ 50. Se completa el setup con su case Stormtrooper Gold Edition por otros US$ 50, aunque, si te das maña con la impresión 3D, hay decenas de proyectos para elegir el tuyo y ahorrarte esos dólares en este país donde no sobran. Entre pitos y flautas, el setup completo y oficial de MiSTer cuesta unos US$ 350... Como decían en la famosa publicidad de televisores de los 80, es "*caro, pero el mejor*".

¡Sí que hay futuro, Sarah Connor!

MiSTer trae como misión poder jugar y disfrutar de forma brillante y precisa a un amplio catálogo de computadoras, consolas retro y arcades como nunca antes se ha visto. Sistemas caros como NEC PC Engine Super y Arcade CD-ROM^2 y sus juegazos como *Lords of Thunder* o *Castlevania: Rondo of Blood* se lucen como para volver a descubrirlos en todo su esplendor en ese viaje a los 90 que tanto nos gusta emprender. El futuro de este y otros proyectos FPGA es más que prometedor con nuevas implementaciones en PC, consolas y arcades retro que se siguen sumando a la misión de preservación de estos sistemas que amamos y que permitirán seguir buceando en sus joyas más ocultas. Festejemos: el porvenir de los sistemas y videojuegos retro atraviesa uno de los mejores momentos de su historia y el *futuro del pasado* llegó para quedarse por siempre.

¿CUÁNDO? ¿CÓMO? ¿DÓNDE?

EL ORIGEN DEL PROYECTO MISTER DERIVA DEL PROYECTO FGPA ANTERIOR LLAMADO MIST Y EL ACRÓNIMO DE LA ATARI ST. DESDE EL REPOSITORIO DEL PROYECTO SE SIGUEN LAS GUÍAS DE INSTALACIÓN DE SISTEMAS IMPLEMENTADOS: BIT.LY/MISTERFPGA. FORO ESPECIALIZADO: MISTERFPGA.ORG.



LADIES, START YOUR ENGINES

En los shoppings y los salones de arcades, los juegos de carreras son un imán para cualquier familia o grupo de amigos. Pero ¿qué pasa cuando una chica saca la pole?

POR GISELLE CIRCOSTA

Cuando Sega desarrolló el *Daytona*, entre 1993 y 1995, yo aún era bebé. No sabía nada de arcades ni de videojuegos, pero me cuentan que cualquier objeto se transformaba en auto para mí, desde un trapo hasta una cuchara, una botella o una madera. Los arrastraba por el piso o la pared, simulando una carrera con curvas, obstáculos y saltos mortales. Quizás haya sido un poco por eso o por crecer viendo F1 y TC2000 con mi viejo, pero desde que tengo memoria me veo sentada en la butaca del *Daytona* pidiéndole jugar una carrera más, a ver quién era mejor al volante.

Al principio iba a los fichines juntando los centavos o usaba la plata que me daba mi abuela.

Hasta que un día, entre el *Prince of Persia*, *Bumpy's* y *Mario Bros*, llegó a casa el *Daytona* en su versión para computadora. Recuerdo que lo jugaba por horas, buscando cuál era la mejor forma de tomar las curvas, derrapar o ir a boxes sin perder muchos puestos.

El *Daytona* tiene una magia indescifrable para muchos de nosotros; con sus tres circuitos, sus dos formas de manejo y sus pocas vueltas, logra que uno ponga primera y se deje llevar por la adrenalina de la velocidad. Quizá fueran los recuerdos, sus gráficos (que en los 90 eran de los mejores) o que podías jugarlo en compañía lo que hacía que se destacara por sobre el resto de los juegos de carreras de la década.

Mi meta era llegar a los bonus de tiempo, para asegurarme otra vuelta, intentar ser la primera y, si quedaba un poquito de energías, superarme en tiempo con la vuelta anterior.

También me enseñó, sin saberlo, que el mundo de los 90 y 2000 no estaba preparado para ver una nena al volante y compitiendo. Recuerdo que algún primo o nenes desconocidos que querían jugar me dijeran que tenía que usar caja automática "así era más fácil y tenía ventaja". Sus comentarios me molestaban y me daban aún más ganas de arrinconarles el auto contra el paredón para que volcaran, aunque ellos no sabían que en realidad tenía la ventaja usando caja manual por la velocidad máxima. Así que cuando ganaba, sentía cierta satisfacción por demostrarles que no era nada débil como querían hacerme sentir.

> RECUERDO QUE ME DIJERAN QUE TENÍA QUE USAR CAJA AUTOMÁTICA "ASÍ ERA MÁS FÁCIL Y TENÍA ENTAJA".

Por suerte hoy veo más niñas detrás de esa butaca, animándose al hermoso desafío que nos dan esas pocas vueltas y esos autos con diseño poligonal, y si ganan, probar suerte en las otras pistas.

Yo siempre que veo fichines busco el *Daytona*, que, como todo buen clásico, ahí nos está esperando. Y quien esté conmigo sabe que tiene una competencia asegurada.

NEWELLS — 1 — kiko de zona sur

BOBO — 2 — Hincha de Central

VENI OSCAR — 3 — Oscar

BISMANS — 4 — Sra Bisman

MECAGO QUEMANDO — 5 — Juan Carlos Dhalsim

DIGAME COMO SE LLAMA — 6 — Samid

GORDO MORTERO — 7 — Gordo Mortero

SOS INIMPUTABLE — 8 — El Inimputable

FABIAN SHOW — 9 — Fabian Show

ATIENDE BOLUDOS — 10 — Atiende Boludos

PIXEL ART POR @ROBOSEPU

